Team: 무작위 총력전

# 세부 기획서

## 보드, 레벨, 난이도

2026.11.25

최초 작성 박도원

목차


## 개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

## 현황 - 5P

1. 착수 시점의 현황

## 목표 - 6P

1. 이 문서의 목표

## 핵심 요소 - 7P

1. 핵심 요소 4

## 칸 타입 구성 - 8P

1. 층별 칸 타입 가중치

## 원본 타일 - 9P

1. 타일 구성 (원본 컨셉 기획서 Ver01)

## 칸 타입 구성 - 10P

1. 칸 이벤트 추첨 순서

## 이벤트 풀 - 11P

1. 이벤트 풀 구성

## 열쇠 경로 - 12P

1. 열쇠 경로 설계

## 난이도 - 13P

1. 층별 난이도 곡선

## 리스크 - 14P

1. 리스크와 대응

## 작업 계획 - 15P

개요

# 로그

| 순번 | 작성일 | 작성자 | 작성 내용 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2026-06-08 | 무작위총력전 팀 | 원본 타일 설계 | 이벤트 타일 5종, 몬스터 확률 (출처: 원본 컨셉 기획서) |
| 2 | 2026-06-08 | 박도원 | 칸/이벤트 풀 초안 | 함정, 회복, 이동 풀과 층별 가중치 작성 (출처: 정리본) |
| 3 | 2026-06-10 | 박도원 | v2 데이터 개편 | 콘텐츠 표를 v2로 개편(0a09b8e) (출처: 정리본) |
| 4 | 2026-06-11 | 박도원 | 데이터 모순 점검 | 붕괴 피해/열쇠 정의/주사위 설정 목록화 (출처: 정리본) |
| 5 | 2026-06-12 | 박도원 | 이벤트/칸 풀 정리 | 풀과 층별 구성 확인, 열쇠 경로는 미연결 (출처: 정리본) |
| 6 | 2026-11-25 | 박도원 | 원본, 정리본 통합 | 원본 기획서 내용 편입, 문체 정리 |

개요

# 문서 계층




컨셉 → 메인 → 세부 순으로 상위 문서의 결정을 목표로 받아 구체화함.
강조 표시 = 이 문서

현황

# 착수 시점의 현황

턴 엔진/칸 생성/이벤트 4표는 구현돼 있고, escape 스테이지의 칸/풀 데이터는 일부만 채워짐

## 있는 것

### 생성 규칙

region별 칸 타입 가중치 추첨 구조

근거 메인 기획서

### 이벤트 풀 일부

함정, 회복, 이동 이벤트와 로봇 문구 초안

## 없는 것

### 열쇠 경로

열쇠 지급 이벤트가 어느 풀에도 연결되지 않음

### 난이도 곡선

층이 오를수록 위험해지는 기준이 없음

목표

# 이 문서의 목표



**열쇠 3개를 모아 문을 열면 승리하는 클리어 가능한 한 판과, 층이 오를수록 위험해지는 곡선 제작**

## 5층

층 구성(1f~5f)

## 20판

시드별 열쇠 3개 확보 가능 검사

## 8~12턴

추적자 등장 후 평균 생존 목표 [제안값]

의도 엔진 시연용 첫 시나리오를 끝까지 플레이 가능하게 함

근거 메인 기획서의 '열쇠 3개 탈출 한 판' 목표를 레벨로 구체화

핵심 요소

# 핵심 요소 4

## 보드 구조

시작 t_00, 목표 t_24, 고리/분기형 길

**의도** 갈림길과 돌아가기 제작

**근거** 칸 약 49개, 간선 약 56개(실측)

## 칸 타입 가중치

층마다 칸 타입 확률을 다르게 줌

**의도** 층별 분위기와 위험 차이

**근거** generation 표

## 이벤트 풀

함정, 회복, 이동, 스토리 풀 구성

**의도** 운이 갈리는 칸 어휘

**근거** 로봇 직장인 풍자 문구

## 열쇠 경로

열쇠 지급을 칸 풀/고정 칸에 연결

**의도** 수집 목표 보장

**근거** 문 조건이 열쇠 3개

칸 타입 구성

# 층별 칸 타입 가중치

| 타입 | 기본 가중치 | 확률 | 이벤트 |
| --- | --- | --- | --- |
| default | 45 | 약 47% | 없음(휴식 칸) |
| trap | 15 | 약 16% | 피해 1, 1, 2, 3의 4단계 |
| random | 25 | 약 26% | 회복, 스토리, 이동 풀 균등 |
| move | 10 | 약 11% | 이동 6종만 추첨 |
| 상층 조정안 | 5층 trap 25, default 25 | [제안값] | 층별 난이도 곡선용 |

원본 타일

# 타일 구성 (원본 컨셉 기획서 Ver01)

기획 의도: 매 판 바뀌는 타일로 변칙 플레이, 매판 새로운 전략

| 타일 | 효과 |
| --- | --- |
| 열쇠 타일 | 열쇠 조각 순서대로 총 3개 등장 |
| 랜덤 이벤트 타일 | 전체 이벤트 중 랜덤 발생 |
| 몬스터 타일 | 몬스터 조우 피해, 7:3 확률로 몬스터 또는 회복 이벤트 |
| 스토리 타일 | 스토리 시청 개수별 엔딩 분기 |
| 랜덤성 이동 타일 | 밟은 칸 기준 −3~+3 순간이동 |

칸 타입 구성

# 칸 이벤트 추첨 순서

1

## 칸 타입 결정

고정 칸은 유지, 나머지는 가중치 추첨

2

## 풀 선택

tile_events에서 타입별 풀 조회

3

## 조건 확인

cond_group을 만족하는 행만 후보

4

## 이벤트 실행

weight 비율로 한 행 추첨

이벤트 풀

# 이벤트 풀 구성

| 풀 | 구성 | 수치 |
| --- | --- | --- |
| 함정 | 유모, 비서, 짐꾼, 수확기 로봇 4단계 | HP -1 / -1 / -2 / -3 |
| 회복 | 치유 기계 2종 | HP +1 / +2 |
| 이동 | 컨베이어 벨트 6종 | -1, -2, -3 / +1, +2, +3칸 |
| 아이템 | 붕대, 실드, EMP, 열쇠 지급 4종 | 열쇠는 최대 3개 |
| 스토리 | 서사 칸용 4개 + 예비 2개 | 본문은 세부 6에서 작성 |

열쇠 경로

# 열쇠 경로 설계

## 해결할 문제

### 지급 이벤트 미연결

열쇠 지급 이벤트가 어느 풀에도 없어 3개를 얻을 길이 없음

### 이중 정의

열쇠가 스탯과 아이템으로 중복되어 있음

### 문 효과

열쇠를 소모하지 않고 승리로 이어지지 않음

## 목표 설계

### 층당 1개 + 고정 칸

랜덤 풀만으로 3개가 안 모이는 경우를 방지

### 아이템으로 통일

it_key 하나만 쓰고 스탯 정의는 정리

### 소모 후 승리

문 효과가 열쇠 3개를 소모하고 승리 엔딩으로 이어짐

난이도

# 층별 난이도 곡선

| 층 | 위험 요소 | 완화 요소 | 비고 |
|---|---|---|---|
| 1f | 함정 확률 낮음 | 회복 칸 비중 높음 | 조작 익히는 층 |
| 2~3f | 추적자 접근, 이동 후퇴 칸 | 열쇠 1개씩 배치 | 열쇠 경로 확인 층 |
| 4f | 함정 3~4단계 비중 상승 | 실드/EMP 지급 확대 | [제안값] |
| 5f | trap 25, default 25 | 열쇠 문 직전 회복 칸 | [제안값] |

리스크

# 리스크와 대응

| | |
|---|---|
| ⚠ 붕괴 타일 피해가 value 3과 효과 HP 2로 어긋남 | → 🛡 하나로 통일하는 데이터 모순 정리를 첫 작업으로 둘 예정 |
| ⚠ 이동 이벤트의 절반이 후퇴라 진행이 정체 | → 🛡 층이 오를수록 후퇴 비중을 줄이는 안을 적용 예정 |
| ⚠ 주사위 d100 같은 테스트 설정이 25칸 보드에 남음 | → 🛡 d6 또는 2d6을 기본값으로 복구 예정 |

작업 계획

# 필요한 작업

## 레벨 작업

### 데이터 모순 정리

기준선 확보

- 붕괴 2/3 통일
- 열쇠 이중 정의
- d100 복구

### 열쇠/층별 조정

클리어 가능성

- 열쇠 경로 연결
- 층별 가중치

### 이벤트 풀 작성

본문과 수치

- 풀별 weight
- 예비 이벤트 채움

작업 계획

# 완수 방안

## 1

### 모순 정리

정리 후 data:validate 재검증

validate.mjs

의도 기준선

근거 구조 검증은 통과해도 의미 모순이 남음

## 2

### 열쇠 연결

tile_events 행 추가와 고정 칸 병행

CSV / 엑셀

의도 클리어 가능

근거 랜덤 풀만으로는 부족

## 3

### 가중치 조정

층별 가중치를 곡선에 맞춤

generation.csv

의도 위험 상승 곡선

근거 5층 조정안

## 4

### 20판 시험

시드별로 열쇠 3개 확보 가능 확인

dev 서버 / ?debug

의도 클리어 보장

근거 목표 지표 20판